

TANULÓI TEVÉKENYSÉG	TANÁRI TEVÉKENYSÉG – SZÜKSÉGES IDŐ MUNKAFORMA – RÖGZÍTÉSRE KERÜLŐ ISMERETEK	MÓDSZERTANI MEGJEGYZÉSEK
<p><b>Az óra címe: VIDEOJÁTÉK I. – BIZTONSÁGOS INTERNET</b></p> <p><b>Az óra célja:</b> Az óra célja, hogy a diákok és a tanár is megismerjék egymás véleményét a számítógépes játékok kapcsán. Érvek segítségével, közösen vitassák meg a számítógépes játékokban rejlő lehetőségeket és veszélyeket. A cél egymás segítése az előnyök felismerésében és a biztonságos játékkörnyezet kialakításában.</p> <p><b>Szerző:</b> Bényei Judit</p>		
<p><b>Mi a véleményed?</b></p> <p>„Töltsétek ki a mellékelt kérdőívet név megadása nélkül! A témával kapcsolatos közös véleményünk kialakításához fogjuk ezt kiindulópontként használni.”</p>	<p><b>BEVEZETŐ + KÉRDŐÍV KITÖLTÉS: 15 PERC</b></p> <p>A tanár rövid bevezetőt mond kb. ezzel a tartalommal:</p> <p>A felnőttek és a gyerekek véleménye gyakran eltér a számítógépes játékok kapcsán. Még a médiakutatók között sincs megegyezés a témával kapcsolatban. Sokan erőszakos tartalmak terjesztésével és haszontalansággal vádolják a virtuális játékokat. Mások viszont azt állítják, ezek ugyanolyan igényeket teljesítenek a fiatalok életében, mint a hagyományos játékok (pl. a harc a grúndért és a golyózás a Pál utcai fiúkban). A megváltozott életmód miatt a játékok megvalósulási formája is változott, a lényegük mégis hasonló. Vannak, akik egyenesen hasznosnak tartják ezeket a játékokat, ösztönzőnek különböző tevékenységek, pl. a tanulás szempontjából. Ma már az élet számtalan területén felhasználják a játék ösztönző, magával ragadó erejét. Ezt a jelenséget „gamefication-nek” (kb. játékosításnak) nevezzük. Vagyis a játék ebben az esetben már meghatározza a valóságot is.</p> <p><b>A tanár kifejti, hogy az óra célja az, hogy megismerjék egymás véleményét a számítógépes játékok kapcsán.</b> Érvek segítségével, közösen vitassák meg a számítógépes játékokban rejlő lehetőségeket és veszélyeket. A cél egymás segítése az előnyök felismerésében és a biztonságos játékkörnyezet kialakításában. Mindenki véleménye egyformán számít, így fontos, hogy minél többen jussanak szóhoz. Ezt segíti a kérdőív kitöltése, mely első sorban arra szolgál, hogy a diákok összeszedjék a gondolataikat a téma kapcsán, amelyeket aztán közösen megvitatnak. Ezeket a névtelenül kitöltött kérdőíveket a tanár összeszedi az óra végén, hogy a későbbiekben a gyerekek véleményére reagáló és felhasználói érdeklődéséhez alkalmazkodó órára készülhessen.</p>	<p><b>A kérdőív kitöltetésének kettős célja:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. A gyerekek felhasználói szokásainak és attitűdjének megismerése. Fontos, hogy a gyerek saját élményeiből, valós aktivitásából induljon ki a párbeszéd a témáról. Nem tanácsokat osztunk, hanem az a célunk, hogy ők maguk jussanak belátásra a problémás kérdések kapcsán. Ugyanakkor a tanár számára is lehetőség ez, hogy a gyerekek érdeklődéséhez közelebb kerülve szólíthassa meg őket.</li> <li>2. A gyerekek szembesítése a számítógépes játékokkal kapcsolatos állításokkal, melyek egyrészt médiakutatásokra, másrészt a közvélekedésre alapulnak. Nemcsak azt igyekszünk megtudni, hogyan vélekednek ők ezekről, hanem tudatosítunk is bennük érveket, amelyeket később csoportosan megvitatunk.</li> </ol>

TANULÓI TEVÉKENYSÉG	TANÁRI TEVÉKENYSÉG – SZÜKSÉGES IDŐ MUNKAFORMA – RÖGZÍTÉSRE KERÜLŐ ISMERETEK	MÓDSZERTANI MEGJEGYZÉSEK
<p><b>VITASSUK MEG!</b></p> <p>A diákok a csoportokba rendeződve állításokat kapnak a tanártól egy borítékban.</p> <p>A témák, melyekről vitatkozni fognak:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- A számítógépes játék haszontalan, értelmetlen időtöltés. A való-sághoz nincs köze, álvilág.</li> <li>- Jellemző, hogy a számítógépes játékoktól erőszakosabbak lesznek az emberek. Oka lehet ez a másik emberrel, csoporttal szembeni ellenségeskedésnek is.</li> <li>- A számítógépes játék veszélyezteti személyes és adatbiztonsá-gunkat (jellemző, hogy visszaélnék a megadott adatainkkal).</li> <li>- A számítógépes játékok miatt az emberek kevesebbet foglalkoz-nak egymással, nem ápolják személyes kapcsolataikat.</li> </ul> <p>(A témák bővíthetők, illetve a csoportok számától függ, hány kerül kiosztásra.)</p> <p>Minden állítással két csoport dolgozik. Egyik védi, másik cáfolja.</p> <p>Először a csoporton belül, közösen összegyűjtik az érveiket, majd a csoport szóvivője kiáll vitatkozni a társ csoport képviselőjével.</p> <p>A vitában éppen részt nem vevő csoportok (akik más témán dolgoz-tak) döntő bíróként hallgatják a vitatkozást, és a vita lezárásakor 1-5 pontig értékelik a vitatkozó feleket. Rövid, csoporton belül egyeztetett értékelésüket közlik és elmondják azt is miért döntöt-tek így, illetve mit hiányoltak a vitából.</p>	<p><b>VITA: 20 PERC</b></p> <p>A tanár 4-5 fős csoportok alakítására hívja fel a diákokat. Lénye-ges, hogy páros számú csoportokra bomoljon az osztály , mert a csoportok egymással párokban fognak vitatkozni egy-egy nekik jutó témáról.</p> <p>A tanár kettesével összepárosítja a csoportokat, úgy hogy a pár egyik tagja (egyik csoport) az állítás mellett hoz fel érveket, azt támogatja, míg a másik csoport cáfolja azt. Lehet szabadon eldön-teni, ki támogatja, és ki cáfolja az állítást, de lehet játékosabban is megoldani, mondjuk érem feldobásával.</p> <p>A tanár a csoportpároknak kioszt egy-egy vitatémát és rövid, belső egyeztetésre hívja fel a csoportokat.</p> <p>A nyilvános vitákat és a szavazást a tanár moderálja. Igyekszik nem ráerőltetni véleményét a diákokra, ugyanakkor figyel a kiegyenlített és kulturált vita lefolyására. Ha az egyensúly felborul, segít megta-lálni a pro és a kontra érveket.</p>	<p>A kérdőív által felvetett témaköröket fogjuk körbejárni előbb csoporton belül, majd a közösség előtt, nyilváno-san vitatkozva. Cél, hogy a kérdőívben összegyűjtött és a diákok által így elő-zetesen, személyesen reflektált érveket most ütköztessük és közös tudásunkat összeadva a témáról felismerésekhez jussunk.</p>

TANULÓI TEVÉKENYSÉG	TANÁRI TEVÉKENYSÉG – SZÜKSÉGES IDŐ MUNKAFORMA – RÖGZÍTÉSRE KERÜLŐ ISMERETEK	MÓDSZERTANI MEGJEGYZÉSEK
<p><b>MIT TENNÉL? JÁTSSZUK EL!</b></p> <p>A tanár röviden leírva egy-egy szituációt oszt szét a csoportoknak:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Otthonról online játékot játszol és chatelsz egy ismeretlennel, aki bizalmas dolgokról és személyes adataidról kezd faggatni. Mit teszel?</li> <li>- Barátaiddal online játékot játszotok az interneten. Egy trollkodó játékos provokálni kezd benneteket és ellopja a kincseiteket. Mit tesztek?</li> <li>- Valaki, akivel a neten ismerkedtél meg, játék közben találkára hív. Mit teszel?</li> <li>- Belefeledkeztél a játékba és nem készültél fel a másnapi dolgotra, ami egyes lett. Szüleid büntetést helyeztek kilátásba. Hogy fogadod?</li> <li>- Tudomásodra jutott, hogy egyik osztálytársad napok óta nem alszik, mert gúnyolódás célpontjává vált az interneten. Ismered az elkövetőket. Mit teszel?</li> </ul> <p>Az egyes szituációk eljátszása után, amikor a gyerekek kiléptek a szerepükből, jelezenek vissza, hogy érezték magukat, miben voltak sikeresek, mi okozott nehézséget számukra és hogyan érezték a többi szereplőt.</p> <p>A közönség is jelezen vissza, ők hogyan látták a helyzetet és a szereplők megoldásait. Mondják el, miben kellene erősíteni őket.</p>	<p><b>DRÁMAJÁTÉK: 15 PERC</b></p> <p>(Az előző blokk elnyúlhat. Ez a blokk viszont teljesen önálló egy-séggként is kezelhető és későbbi órán vagy más keretek között is használható.)</p> <p>A tanár szituációs játékokra szólítja fel a gyerekeket. Amiről eddig csak beszéltünk, most nézzük meg közelebbről!</p> <p>Kettő vagy több szituációt (időtől függően) oszt szét a csoportoknak – minden csoportnak egyet. (Lehet, hogy ugyanazzal a szituációval több csoport is dolgozik.)</p> <p>Ezen dolgozzanak el, osszák ki egymás közt a szerepeket és játsszák el a többiek előtt a helyzetet saját elképzelésük szerint alakítva a körülményeket.</p> <p>A tanár ügyel arra, hogy a szituációs játékok egymás kölcsönös tiszteletével valósuljanak meg. A konfliktusok megoldása még szerepen belül sem lehet valódi fizikai agresszió.</p> <p>A tanár igyekezzon, hogy a biztonságos nethasználati szabályok szóba kerüljenek, akkor is, ha kimaradtak mindenki megoldásából.</p> <p>Jó összefoglaló:  <a href="http://saferinternet.hu/tippek-videok/fataloknak">http://saferinternet.hu/tippek-videok/fataloknak</a>  <a href="http://saferinternet.hu/">http://saferinternet.hu/</a></p> <p>Mindig nézd meg az oldal személyes adatvédelmi részét és állítsd biztonságosra az adataidat!</p>	<p>A drámajáték segít abban, hogy közvetlenebbül átérezhessük egy-egy helyzet súlyát és a döntések következményét. Amiről eddig személyesen elgondolkodtunk, majd nyilvánosan megvitattuk, azt most szimulációs környezetben próbára is tesszük.</p> <p>Az óra végén érdemes összegezni a szituációs játékok tanulságait, amit a tanár kiegészít a mellékelt tanácsokkal, ha kell.</p> <p><b><a href="http://saferinternet.hu/tippek-videok/fataloknak">http://saferinternet.hu/tippek-videok/fataloknak</a></b></p>

TANULÓI TEVÉKENYSÉG	TANÁRI TEVÉKENYSÉG – SZÜKSÉGES IDŐ MUNKAFORMA – RÖGZÍTÉSRE KERÜLŐ ISMERETEK	MÓDSZERTANI MEGJEGYZÉSEK
<p><b>HÁZI FELADAT(OK):</b>  <b>Egyéni feladat:</b>  <i>A fő cél az órán elhangzottak felidézése, és alkalmazása személyes kedvenceiken.</i></p> <p>A gyerekek vegyék górcső alá saját kedvenc számítógépes játékaikat otthon, az órán megbeszéltek alapján. Gondolják végig, hogy az olvasott és elhangzott állítások mennyiben igazak rájuk és milyen eltérések vannak az egyes játékok között.</p> <p>A feladat a „B” foglalkozás előkészítése is egyben.</p> <p>Válasszanak ki egy játékot, és írjanak róla részletes elemzést az alábbi szempontok alapján – az állításokat érvekkel is támasszák alá!</p> <p>Kérdés:</p> <p>Mennyire jellemzőek egy 1-5 skálán értékelve az alábbi állítások a kiválasztott játékra? Minden kérdésre adjon a gyerek skálaértéket saját benyomása szerint (1-5-ig, az órai kérdőív mintáját követve, ahol az 1= egyáltalán nem, az 5=teljesen igaz)!</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- a játék hasznos ismereteket tartalmaz és/vagy logikai készségeket fejleszt</li> <li>- fejleszt a stratégiai érzéket</li> <li>- fejleszt a problémamegoldást</li> <li>- fontos számítástechnikai, informatikai készségek gyakorlását segíti</li> <li>- lehetőséget nyújt együttműködésre a társakkal és fejleszt ezt a képességet</li> <li>- a játék a valóságtól teljesen elrugaszkodott világban játszódik</li> <li>- a játék valós helyzeteket szimulál, és így kockázat nélkül kipróbálhatjuk magunkat érdekes helyzetekben</li> <li>- valamilyen csoporttal szemben ellenséges érzelmeket kelt</li> <li>- erőszakos elemeket tartalmaz</li> <li>- előnytelenül vagy ellenségesen ábrázol valamilyen csoportot (fiúkat, lányokat, gyengéket, szegényeket, időseket, gyerekeket, más népeket stb.)</li> <li>- a játék nem biztonságos</li> <li>- a játék történeti kerete érdekes</li> <li>- a játékban a kihívás és a feladatok nagyon vonzóak, érdekesek</li> <li>- inkább a versengés a lényeges</li> <li>- sok benne az akció</li> <li>- vannak benne olyan elemek, amelyek a folyamatos játékra, rendszeres elkötelezettségre biztatnak („gondozd, etesd meg!” stb.)</li> <li>- vásárlásra, pénzköltésre ösztönöz</li> </ul>		

TANULÓI TEVÉKENYSÉG	TANÁRI TEVÉKENYSÉG – SZÜKSÉGES IDŐ MUNKAFORMA – RÖGZÍTÉSRE KERÜLŐ ISMERETEK	MÓDSZERTANI MEGJEGYZÉSEK
<p><b>Csoportos feladat:</b>  <i>Cél a következő óra előkészítése</i></p> <p>Válasszanak ki csoportonként egy-egy játékot, amit leginkább kedvelnek, ismernek. Készüljenek föl arra, hogy a következő órán röviden bemutassák ezt az osztály többi részének. A bemutatásnál használják a következő szempontokat is!</p> <p>Lehetőleg készítsenek a játékról valamilyen vizuális összefoglalót is, hogy jobban elképzelhessék a többiek, illetve azért, hogy a játék közös elemzésére is sor kerülhessen. Ehhez használhatják a számítógépbe épített screenshot gombot (Ctrl+PrtSc és Ctrl V) vagy filmrészletet rögzíthetnek játszás közben különböző ingyenes screen-capture softwarek (pl. <a href="http://www.fraps.com">http://www.fraps.com</a>) segítségével, de akár fényképezőgéppel is. Találhatnak hozzá a youtube-on is példát.</p> <p><b>Szempontok a bemutatáshoz:</b>  Miért ezt a játékot választottad?  Milyen jellegű ez a játék? stratégiai, logikai, szerepjáték, valóság szimuláció, divattervező, gondozós (farm, kedvenc állat tartása stb.)  Miért jó a játék, miért szerettek vele játszani? (pl. grafika minősége, valóságélmény, a történet izgalma, a kihívás, a feladatok izgalma, együtt játszható a barátokkal, önálló világteremtés, függetlenség stb.)  <b>Bővítsék saját szempontjaikkal is!</b></p> <p>Hogyan ábrázolja a környezetet és a szereplőket (grafikailag és a realitás szempontjából)? Milyenek lehetnek az avatarok (a típusuk, a megjelenésük)? Miért jó velük azonosulni?  Mi a játék célja? Hogyan igyekszik ezt elérni velünk? Milyen folyamatokon kell végig mennünk a célig?  Ki készítette a játékot? A tulajdonos vagy készítő személyes érdekei hogyan vannak jelen a játékban? (Mivel ösztönöz arra, hogy őt válaszd és kitarts a játéknál? Miért jó ez neki?)</p> <p><b>FELHASZNÁLT IRODALOM:</b>  <b>Bajomi-Lázár Péter</b> (2006): Manipulál-e a média. Médiakutató 2006/nyár  <a href="http://www.mediakutato.hu/cikk/2006_02_nyar/04_manipulal-e_a_media/">http://www.mediakutato.hu/cikk/2006_02_nyar/04_manipulal-e_a_media/</a>  <b>Televele–MOPED program:</b>  <a href="http://televele.hu/moped/felso-tagozat/4-foglalkozas-kozossegi-oldalak/">http://televele.hu/moped/felso-tagozat/4-foglalkozas-kozossegi-oldalak/</a>  <b>Safer internet:</b>  <a href="http://saferinternet.hu/tippek-videok/fiataloknak">http://saferinternet.hu/tippek-videok/fiataloknak</a></p>		